

CO LA BO RA TO RIOS CLC

COMUNICACIÓN LIBRE Y COMPARTIDA

**Manual de Red Libre y trabajo
colaborativo**



Este Manual es producto de la recopilación de textos y reflexiones de muchas personas y colectivos que han estado alimentando el proceso de Comunicación Libre y Compartida de Cultura Viva Comunitaria.

Amigas y amigos de América Latina.

DIANA GÓMEZ
TIAGO STAMATO
OSCAR NARVÁEZ
GABRIEL BETTIN
ALEXANDER CORREA
Recopilación de textos

ALEXANDER CORREA
Coordinador

TIAGO STAMATO, OSCAR NARVÁEZ, EL EJE CREATIVIDADES COLABORATIVAS: DIANA GÓMEZ, CORPORACIÓN CULTURAL NUESTRA GENTE: GABRIEL BETTIN., CO-LABORADORA: VÉALA.

Aportes metodológicos

LORNA BIERMANN
SHARA CASTAÑO
Diseño y diagramación

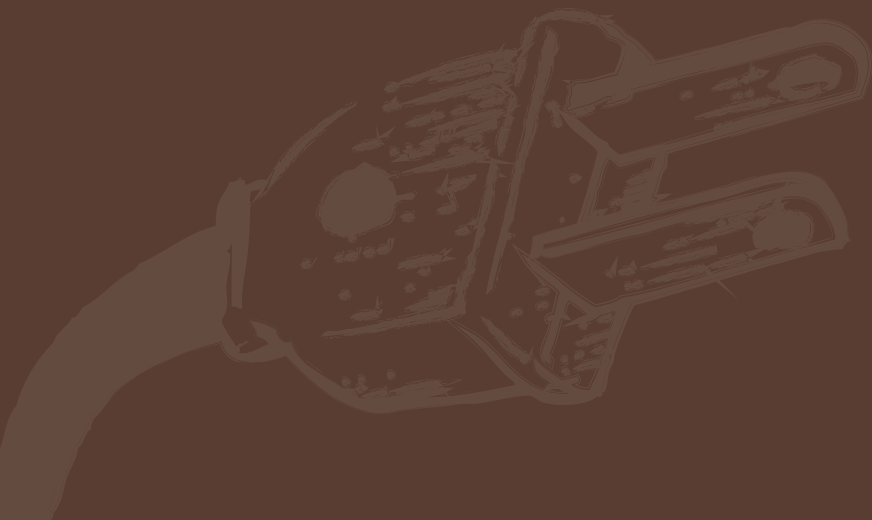
EQUIPO DE PRODUCCIÓN PLATOHEDRO.
Fotografía

NATALIA RESTREPO P
Corrección de estilo

2014

AGRADECIMIENTOS

Los logros y avances en los propósitos de Comunicación Libre y Compartida han sido posibles gracias a la articulación de organizaciones, entidades, grupos y personas. Agradecemos de manera muy especial a Plataforma Puente Colombia, Daniel Cotillas, Adriano Belisario; João Paulo Melh, Tiago Stamato y Michel Torinelli de Soy loco ti, Daniel Vásquez, Tatiana Avendaño, Nelsy Lizarazo, C4p0 y Pedro Soler, que han acompañado a Platohedro en su misión por compartir el conocimiento y liberarlo.



CONTENIDO

1. Contexto

- 1.1. Cultura Viva Comunitaria para una Comunicación Libre y Compartida
- 1.2. Cultura Libre, Libertad de Expresión y Software Libre

2. Las redes en que nos enredamos.

- 2.1. La escuelita hacker
- 2.2. Textos

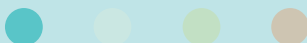
3. Red libre y herramientas de Comunicación Libre y Compartida

- 3.1. ¿Qué es?
- 3.2. ¿Para quién está desarrollada?
- 3.3. ¿Cómo opera?
- 3.4. Estructura, herramientas y tipos de contenidos
 - 3.4.1. Estructura
 - 3.4.2. Widgets
 - 3.4.3. Delibera
 - 3.4.4. Mapa

4. Manifiesto de reglas o principios del juego

- 4.1. Uso no comercial
- 4.2. Nos organizamos para escuchar
- 4.3. Documentación abierta
- 4.4. Diversificación del conocimiento
- 4.5. Prácticas glocales
- 4.6. Participación y democracia de código abierto
- 4.7. Tecnologías libres para la creación, publicación y distribución

5. Más allá de la informática - ejemplos.

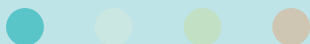


PALABRAS CLAVE

Cultura Viva Comunitaria -CVC
Comunicación Libre y Compartida- CLC Software Libre
Cultura Libre
Hacker
Libertad de Expresión
Experimentación
Trabajo Colaborativo
Privacidad

YO 
CONOCIMIENTO
LIBRE

2



1. CONTEXTO

1.1 Cultura Viva Comunitaria para una Comunicación Libre y Compartida

Comunicación Libre y Compartida Plataforma Puente Cultura Viva Comunitaria

Cultura Viva Comunitaria es diversidad de formas culturales, sociales, y políticas que agentes y organizaciones sociales reconocen, impulsan y viven desde las prácticas cotidianas del arte, la cultura y la comunicación, con el objetivo de transformar entornos locales a partir de procesos que se reviertan en bienestar colectivo.

El motor del proceso de Cultura Viva Comunitaria radica en la búsqueda, la democratización, el acceso a la cultura y en el reconocimiento de las garantías, para que múltiples voces de diferentes comunidades se expresen con autonomía y libertad. Es un proceso que construye e interpela al Estado a través de artes como la música, la literatura, el teatro y sobre todo desde la propia riqueza cultural que se manifiesta en la cotidianidad y en el sostenimiento social de la vida.

Desde Cultura Viva Comunitaria entendemos la comunicación como una mediación socio-cultural y base de toda organización ciudadana, es una acción de poder que se expresa como un acto libre y voluntario que construye y promueve las interacciones humanas, fomenta la construcción de opiniones propias y contribuye a la libre expresión de diversos saberes y pensamientos.

Esta comunicación permite la creación de significados y sentidos no exclusivamente desde la circulación de información, aquí, el sujeto no es simplemente un receptor, sino que es impulsado a involucrarse en el proceso de construcción de la historia y la cultura, al comunicarse y comunicar. De modo que es un ejercicio que opta por ser la voz de quienes se han considerado sólo receptores de información, por lo tanto, podemos decir que es una práctica comunicativa que alcanza el nivel de transformación social.



Una Comunicación Libre y Compartida es un tipo de crítica cultural, inmersa en los procesos políticos y económicos actuales de circulación fluida de capital internacional y radicalización de la desigualdad y conflictos sociales de contextos locales. Es un tipo comunicación que hace uso autónomo y creativo de las herramientas de Internet y dispositivos tecnológicos, según la lógica del saber construido colectivamente para ser compartido libremente.

Su horizonte es construir historia a partir de la escucha de otras voces, experiencias, saberes, y de las miradas dirigidas hacia lugares no convencionales, para que así podamos conocer y elaborar el mundo en el que queremos vivir. Es una idea y una decisión que resuena junto a otras experiencias de comunicación que se vienen dando a lo largo y ancho de toda Latinoamérica.

1.2 Cultura Libre, Libertad de Expresión y Software Libre.

Si atendemos a una definición ampliamente difundida de cultura, como aquello que las personas hacen, piensan y dicen cotidianamente en un espacio y con una historia en común, resulta una tautología decir “Cultura Libre”, porque esta definición dice que la cultura es espontánea, libre y natural, sin embargo ignora un punto clave, el poder entendido no sólo como lo que domina sino como lo que construye, organiza y establece circuitos posibles. Es decir, el poder como un componente principal en la construcción de cultura.





Élites políticas e intelectuales, caballeros de armadura de oro, coroneles de ejércitos obedientes, intérpretes de lo sagrado, jueces de la moral, comerciantes, empresarios y científicos inmersos en las dinámicas económicas contemporáneas de flujo de dinero, empresas transnacionales y mercados globales, detentan y usan el poder para legitimar su posición y así organizar poblaciones, definir morales y juzgar impurezas. Todos han jugado un papel central en la construcción de “la cultura” y la definición de sus límites, en función de intereses privados y presiones económicas y políticas.

La cultura se convierte cuando la dominación se torna natural, como natural ha sido que las poblaciones negras hayan sido esclavas, las mujeres recluidas y silenciadas, los niños infantilizados, las poblaciones indígenas alfabetizadas con espada y cruz, los pobres eliminados, los campesinos pauperizados, poblaciones desplazadas y crímenes impunes; sólo para mencionar algunas de los naturales horrores de la “cultura” que se intenta imponer.

Cultura Libre, es liberar la cultura de sí misma, abrir grietas en la historia para que las voces silenciadas, existan e iluminen las palabras ignoradas pero no olvidadas, al saber antiguo que habita vivo bajo las capas de la *naturaleza* y la *cultura* que se conserva. Por eso optamos por el camino de la destrucción/construcción creativa, colectiva y crítica, porque sabemos que este mundo debe ser transformado para que poder construirlo como nuestro territorio. Actuamos en y desde el universo de la comunicación, expresamos nuestras ideas, experiencias y saberes, pero sobre todo, orientamos cada esfuerzo a que las ideas invisibilizadas, opacadas o marginalizadas sean verbo. Un proceso que, como se dijo antes, no sólo comunica sino que construye y expone su proceso de elaboración.

CULTURA LIBRE



Software Libre



El software libre es un concepto y es también el espíritu de la práctica que se ha venido desarrollando desde los años 80, una praxis de quienes se autodenominan *hackers* o personas reunidas en comunidades que promueven la libertad del conocimiento y la justicia social. A finales de la década de 1990 y durante la década de 2000, el software libre ganó popularidad cuando el sistema operativo Linux se hizo más conocido entre los diferentes agentes públicos y pasó a ser el principal sistema operativo para muchos usuarios.





4 Principios básicos del software libre:

1. La libertad de uso para cualquier propósito.
2. La libertad de copia y distribución.
3. La libertad de ver la tecnología, y acceder al código.
4. La libertad de perfeccionar y modificar el software.

El software libre es también un espíritu de práctica, la aplicación de estos conceptos exige de la práctica cotidiana de los desarrolladores y usuarios, para resistir a la presión de las industrias y de la inercia de tener todo listo en paquetes sellados. En este sentido, el software libre se entiende mejor como praxis, es decir, que el ejercicio de las libertades fundamentales en las acciones cotidianas son las que dan vida al software libre.



Por lo tanto, con la profundización en temas como los derechos y las libertades a través de la tecnología y la información, la praxis de software libre también puede extenderse más allá de su base de programas informáticos producidos.

Se observó que los principios básicos del software libre también eran válidos en otras esferas, así otros tantos movimientos surgieron como el hardware libre (Arduino es un gran ejemplo: arduino.cc), OpenData (luchando por la libertad de acceso a la información), y también los que luchan por el derecho a la privacidad de los usuarios contra la vigilancia. Se podría decir que muchos de estos movimientos fueron impulsados por la discusión que se inició con el movimiento de software libre, donde el software en este caso, es sólo un primer vehículo en el que esta práctica se puede manifestar y fluir con más facilidad.

Entendiendo que el software libre es una práctica para el intercambio de información, conocimiento y facilitación del acceso a la tecnología en el desarrollo de acciones para combinar iniciativas que también son parte del hackeamiento de nuestra realidad para lograr transformarla, se hace importante continuar la discusión para mejorar y ejercitar su práctica.

2. LAS REDES EN QUE NOS ENREDAMOS

***Cooperación creativa entre La n-ésima, Platohedro y Casa Tres Patios.**

***Escuelita hacker – Jaquer Escool
Conversatorio – 18-03-2014 ~Platohedro Medellín.**

Palabras Clave

Sociedad de la Información

Software Libre

Ética Hacker

Experimentación

Herramientas Libres

Contagios

Escuela Viral

Compartir Saberes

Debate

Acciones

Libertad de Expresión

Privacidad

Open Source

Hacklab

Hackerspace

Hackmeeting

Hackaton

Cultura Libre

11



2.1. La escolita hacker.

La propuesta.

Proponemos un espacio donde se compartan conocimientos sobre la red y sus herramientas, enfocando nuestras fuerzas a comprender cómo funciona la conectividad, encontrando nichos seguros para nuestros datos, activando nuevas formas de comunicarnos y ampliando el espectro de nuestro accionar más allá de Internet.

¿Cuál es el plan?

Una escuela viral en la que se aprende por contagio, es decir que quienes inician este proceso se volverán multiplicadores de los saberes compartidos. En este sentido, queremos experimentar con un grupo de personas que se activen a partir de sus intereses y de un sano debate sobre el uso que le damos a las redes y sus herramientas.

Dimensiones de la expansión viral.

Una dimensión es un ciclo de aprendizaje práctico que no tiene límite de tiempo, y va de la mano con la paciencia que experimentan quienes asumen el ejercicio de compartir saberes. En cada dimensión n personas asumirá el programa y se comprometerá a crear un nuevo ciclo viral con $n-1$ personas, sin que se desconecten del proceso anterior y cuenten con los recursos construidos colaborativamente. La última dimensión será un ejercicio de uno a uno.

12



2.2. Textos:

La ética del hacker y el espíritu de la era de la información. Pekka Himanen 2001

<http://eprints.rclis.org/bitstream/10760/12851/1/pekka.pdf>

Pekka Himanen

*La ética del hacker
y el espíritu de la era de la información*



Prólogo de Linus Torvalds | Epílogo de Manuel Castells

Elementos: trabajo, tiempo, dinero, modelo abierto, red

Algunas ideas presentes en el texto:

La ley de Linus establece que todas nuestras motivaciones se pueden agrupar en tres categorías básicas. Y lo que es aún más importante, el progreso consiste en ir pasando de una categoría a la siguiente como <<fases>> de un proceso de evolución. Las categorías son, por este orden, <<supervivencia>>, <<vida social>> y <<entretenimiento>>.

Trabajo

La razón por la que los hackers hacen algo es porque lo encuentran muy interesante y les gusta compartir ese algo con los demás. Los problemas relacionados con la programación despiertan la curiosidad genuina del hacker y suscitan su deseo de continuar aprendiendo. Hay una gran diferencia entre estar de forma permanente privado de goce y encontrar una pasión en la vida para cuya realización también se asumen aquellas partes menos gozosas pero no por ello menos necesarias.

Tiempo

En medio de toda la reducción de la dignidad y la libertad individual que se hace en nombre del <<trabajo>>, la ética del hacker también nos recuerda que nuestra vida se vive aquí y ahora. El trabajo forma parte del fluir continuo de nuestra vida, en la cual debe haber espacio, también, para otras pasiones. Reformar las formas de trabajo supone no sólo respetar a los trabajadores, sino respetar a los seres humanos como seres humanos. Los hackers no suscriben el lema de que <<el tiempo es dinero>>, sino más bien el adagio de que <<mi vida es mi vida>>. Y ahora, sin lugar a dudas, se trata de vivir nuestra vida de forma plena y no como una depauperada visión de segunda categoría.



Modelo abierto

Describir esta posible aplicación general del modelo hacker no implica, por supuesto, esperar que los gobiernos o las empresas la lleven a cabo. Un aspecto central del hackerismo es recordarnos lo mucho que se puede lograr a través del modelo abierto gracias a la cooperación directa entre los individuos. El único límite es nuestra imaginación.

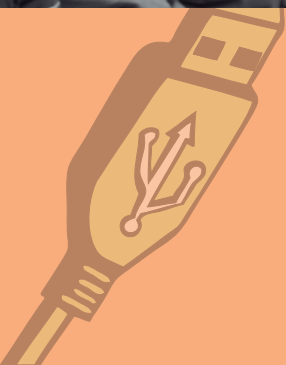
Dinero

Recibir la información producida por otra persona al tiempo que se oculta toda la información producida por uno mismo, comporta un dilema ético. Este dilema empeora con el progreso de la era de la información, dado que una parte aún mayor del valor de los productos se deriva de la investigación subyacente. La versión dada por Stallman de la ética hacker del dinero no se opone a la ambición de hacer dinero, sino a hacerlo y privar de la información a los demás.

Red

La libertad de expresión es un medio para ser un miembro públicamente activo de la sociedad, recibiendo y articulando diversidad de opiniones.

La privacidad garantiza la propia actividad cuando se crea un estilo de vida personal, porque la vigilancia es un poderoso instrumento que se utiliza con el fin de persuadir a las personas para que vivan de una forma determinada, al mismo tiempo que con ello se retira y se niega la legitimidad a estilos de vida que se desvían de las normas vigentes. En este sentido, la actividad hace hincapié en la realización de las pasiones de una persona, en lugar de alentarla a que se limite a ser un receptor pasivo.



Cómo convertirse en hacker, Eric Steven Raymond

<http://biblioweb.sindominio.net/telematica/hacker-como.html>



La actitud hacker

- Los hackers resuelven problemas y construyen cosas, creen en la libertad y la ayuda voluntaria mutua. Para ser aceptado como hacker, deberás comportarte como si tuvieras esta actitud en tu interior. Y para comportarte como si tuvieras esta actitud, deberás creertela dicha actitud. Pero si piensas en cultivar las actitudes de hacker sólo como una forma de ganar aceptación en esta cultura, te estás equivocando.

- Transformarte en la clase de persona que cree que estas cosas son importantes para ayudarte en tu aprendizaje y mantenerte motivado. Como en todas las artes creativas, el modo más efectivo de transformarte en un maestro es imitar la mentalidad de los maestros no sólo intelectualmente, sino también emocionalmente.

***Para seguir la trayectoria
mira al maestro,
sigue al maestro,
camina junto con el maestro,
mira a través del maestro,
conviértete en el maestro.***

Poema Zen moderno



3. RED LIBRE Y HERRAMIENTAS DE COMUNICACIÓN LIBRE Y COMPARTIDA

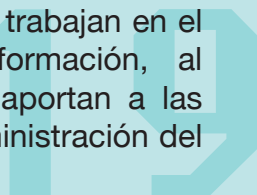
*** Talleres RED LIBRE, entre Plataforma Puente Colombia,Platohedro, El Eje: Creatividades Colaborativas y La n-ésima.**

La plataforma Red Libre es una la herramienta que permite conexiones y provee servicios en la Web. Está operada sobre la plataforma Wordpress, que trabaja con software libre. La complementamos con nuevas herramientas y temas desarrollados por diversos colaboradores. La Red Libre ofrece herramientas de envío de e-mail, de organización de contactos, cartografía, geoposicionamiento y delibera: herramienta de discusión de ideas. Además otros desarrolladores podrán sumar nuevas herramientas o mejorar las existentes, ya que la plataforma es de carácter colaborativo y libre.

La Red Libre está en un contexto de redes federadas y distribuidas, que buscan trabajar de manera que se garantice la autonomía de sus puntos y la gestión compartida. Es por esto que no tiene centro de comando.

*** Integración Latinoamericana Red Libre.**

Construir nuestros sitios Web en la plataforma Red Libre, utilizar las herramientas desarrolladas, participar de las dicusiones y sumar elementos a la Red Libre. Es un ejercicio que busca articular organizaciones de la sociedad civil que trabajan en el campo de la cultura, el acceso a la información, al conocimiento, a la formación popular y que aportan a las discusiones sobre nación, política pública y administración del Estado.



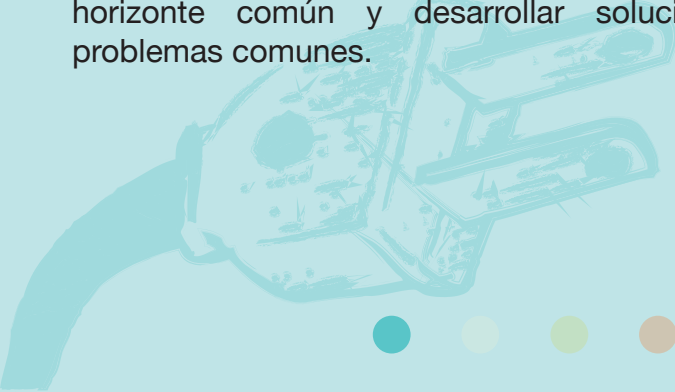
3.1. ¿Qué es?

En síntesis, es un puente entre personas, organizaciones e ideas que posibilitan la generación de nuevas relaciones colaborativas. Un metaorganismo en red, pensado para contemplar la colaboración y la integración de diversos contextos locales que trabajan para la construcción de tecnologías libres para el Bien Común.



3.2. ¿Para quién está desarrollada?

Es una red que conecta individuos, colectivos, redes, movimientos sociales y culturales que demandan la necesidad de conectarse entre sí, planear sus acciones en función de un horizonte común y desarrollar soluciones colectivas a problemas comunes.



20

3.3. ¿Cómo opera?

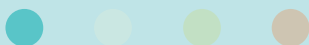
Busca desarrollar mecanismos que permitan transponer la idea de trabajo colectivo para la lógica distribuida de Internet. Al compartir tecnologías libres se dispone de soluciones que pueden ser útiles para todos. Por ejemplo, si una herramienta es desarrollada para un proyecto específico, ésta posteriormente se encontrará disponible para ser utilizada en otro proyecto. De esa manera, siempre estaremos sumando esfuerzos y trabajando en red.

Compartir, no competir:

Todos los usuarios de la Red Libre pueden acompañar las discusiones, proponer mejoras, hacer pruebas y tener acceso a los códigos desarrollados para cada herramienta.

Para participar de las discusiones las personas pueden entrar en el website <http://dev.redelivre.org.br> para comentar alguna de las herramientas o temas. Para participar basta entrar en el sitio y seleccionar de la lista la herramienta o tema que desea comentar. Los comentarios pueden ser preguntas, avisos de errores o problemas y propuestas de mejoras. Esto hace que sea más fácil categorizar, buscar información, y seguir el desarrollo de su comentario.

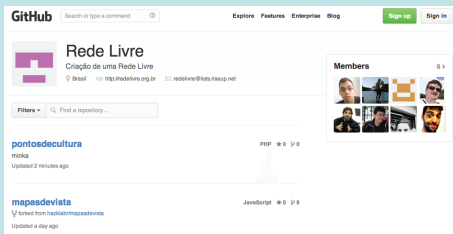
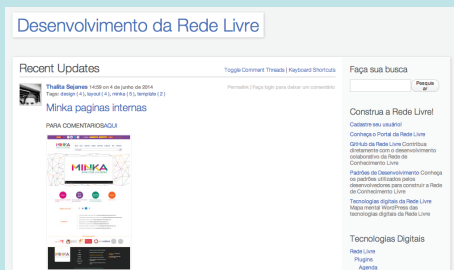
En el sitio: <https://github.com/redelivre>, los desarrolladores pueden tener acceso a los códigos, probar las herramientas en nuestro servidor y colaborar para que la Red Libre avance.



La Red Libre depende de que todos los usuarios, se involucren y sean desarrolladores o no, identifiquen y comuniquen fallas, oportunidades y nuevas herramientas. Sólo así lograremos avanzar y desenvolver la Red Libre para que cada vez provea mejores servicios a todos.

<http://dev.redelivre.org.br>

<https://github.com/redelivre>



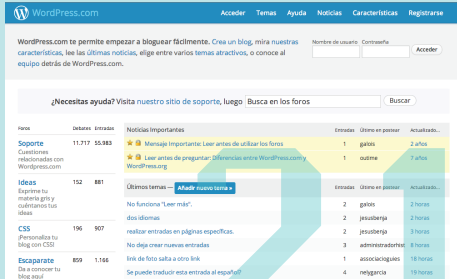
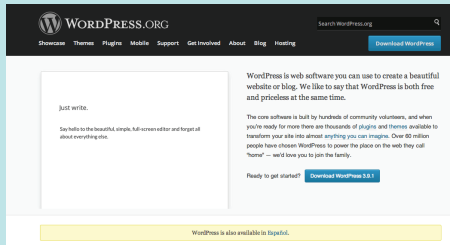
3.4. Estructura, herramientas y tipos de contenidos

3.4.1. Estructura

*Referencias para consultar

<http://wordpress.org>

<http://es.forums.wordpress.com>



Para ver la estructura de la plataforma Red Libre, entre en la Url: www.sunombre.redelivre.org.br/wp-admin con el nombre de usuario y la contraseña que recibió en los talleres de la Red Libre.

En el escritorio de wordpress (sistema de gestión de contenido - CMS para la creación de blogs y/o websites) en la barra lateral se encuentran todas las herramientas que se describirán a continuación.

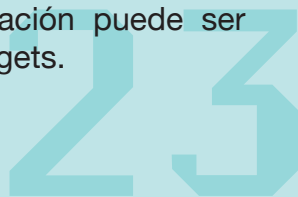
La configuración es el primer paso, en ella se define el aspecto más general de la página o sitio.



- **General:** nombre de su página, horario, idioma...
- **Escritura:** define cómo se mostrarán las publicaciones en la página.
- **Lectura:** define la página de inicio (página estática o página de publicaciones), número y formato (completo/resumen) de publicaciones visibles, número y formato (completo/resumen) de noticias RSS visibles.
- **Discusión:** define la forma, el formato y la moderación de comentarios en su página.

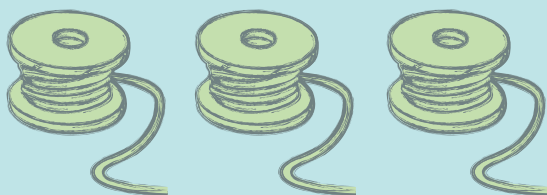
- **Medios:** define el formato de las imágenes de su página.
- **Links permanentes:** wordpress permite personalizar links para lo~s archivos permanentes y otros archivos.
- **Twitter tracker authentication:** autoriza un usuario de twitter para publicar tweets de su perfil en la página.
Una vez definidos estos ajustes, se personaliza la página. En la barra lateral seleccionar “apariencia”, allí encontraremos varias opciones: temas, , widgets, menús, fondos y cabezote.
- **Temas:** verás una imagen de cada uno de los temas disponibles en la plataforma, basta con presionar el botón -activar- para aplicarlo a su página. Antes de seleccionarlo lea la descripción para saber si el tema se ajusta a sus necesidades.
- **Widgets:** muestra todos los widgets de la plataforma, permite y facilita gestionar su uso, quitar o agregar nuevos widgets.
- **Menús:** muestran las páginas creadas y permite organizarlas en un menú de navegación. El menú puede estar en más de una posición en el tema, esto se define en la pestaña “gerenciar posición” por ejemplo: en la página principal y en el mapa.
- **Fondo:** permite subir una imagen que será el fondo de la página o puede seleccionar el color de la paleta que usted desee
- **Cabezote:** es la parte superior de la página, normalmente se reserva este espacio al logo de su organización, debajo del mismo está ubicado el menú.

Los espacios que se crean en la plataforma de Red Libre son similares a muchas páginas que se encuentran en la Web: la primera gran división es entre la información fija y la información variable. Usualmente, la primera es sobre la organización: quiénes somos, qué hacemos, nuestros proyectos, nuestros parceiros, nuestra misión, objetivos, etc. La información variable se refiere a contenidos recientes como las publicaciones o entradas, es el tipo de información que mantiene el interés del público en el sitio y se actualiza con las novedades y actividades de la organización. Esta información puede ser publicada de forma dinámica en forma de widgets.



Por su carácter dinámico, las publicaciones (posts o entradas) permiten que los usuarios hagan comentarios y compartan las publicaciones en sus redes.

Para que el contenido de la página esté organizado y sea fácil de encontrar, se utilizan las categorías y las etiquetas (tags). Las categorías y subcategorías sirven para clasificar los contenidos publicados. Las categorías organizan las publicaciones de un tema, segmentan y jerarquizan el contenido de la página. Se pueden crear tantas categorías como sea necesario, sin embargo no es recomendable que se creen demasiadas categorías porque se crea un efecto contrario al deseable y la información aparece confusa. Los tags o etiquetas sirven para precisar las categorías, operan como palabra clave. No tienen jerarquía y son usadas para hacer referencias específicas del contenido de una publicación.



Para que la página o sitio no sea un “camino sin salida” se utilizan links o vínculos que sirven para direccionar al usuario a un contenido del mismo sitio o a un contenido externo que alimenta, expande o aclara lo publicado en la página. Es muy importante que las publicaciones estén relacionadas entre sí, de manera complementaria. Así se logra una página, navegando por los caminos propuestos por medio de links.

La plataforma Red Libre ha desarrollado dos herramientas: Mapa y Delibera. Estas herramientas serán explicadas más adelante.



3.4.2. Widgets

Son pequeños aplicativos que dinamizan la página tanto en la gestión del contenido como en la presentación agradable y clara del mismo. Permiten interactuar con servicios e información distribuida en Internet, pueden estar vinculados a redes sociales, otros sitios y a contenidos de su propia página. Sirven también para buscar información e identificar el contenido más relevante de la página. Su uso y utilidad es variado, depende de la creatividad e imaginación de quien diseña el sitio, así como de las necesidades que el público/usuario pueda tener. Para ver los widgets disponibles ir a apariencia >> widgets.

Los widgets disponibles en la plataforma Red Libre son:

- **Agenda:** agenda de los eventos de personas u organizaciones.
- **Archivos:** lista de las publicaciones mes a mes.
- **Buscar:** añade un campo de búsqueda en el sitio.
- **Calendario:** inserta un calendario con las fechas de los posts o entradas publicadas.
- **Categorías:** lista de las categorías de los publicaciones.
- **Comentarios recientes:** lista de los últimos comentarios.
- **Contribuya:** añade un botón de contribución.
- **Delibera:** lista las discusiones abiertas en la herramienta .
- **Entradas Recientes:** exhibe las últimas entradas de la página.
- **Facebook seguidores:** muestra la lista de seguidores de un perfil en facebook.



- **Facebook Like Box:** muestra las personas a las que les gusta la página de facebook.
- **Featured Page:** destaca una de las páginas de la página.
- **Menú Personalizado:** inserta un menú.
- **Meta:** muestra un panel administrativo.
- **Nube de etiquetas:** muestra los tags o etiquetas.
- **Post Format Galery Widget:** introduce una secuencia de imágenes de un post en formato de galería.
- **Posts From a Category:** muestra los posts(publicaciones) de una categoría específica.
- **Páginas:** lista todas o algunas de las páginas del sitio.
- **RSS:** -Really Simple Syndication- muestra contenido actualizado de otras páginas o sitios.
- **Texto:** se pueden escribir textos simples o códigos HTML que permiten exhibir imágenes, videos, textos y otras funciones. Después de obtener el código se pega en la caja de texto y aparecerá el video o imagen en la página.



- **Para conocer de html y aprender a usar el código, visita:**
<http://www.codecademy.com/>



- **Curso introductorio gratuito de desarrollo web:**
<http://idesweb.es/>



- **Twitter profile tracker:** exhibe los tweets de un perfil.
- **Twitter search tracker:** exhibe los tweets de una palabra clave.
- **Comentarios:** permite interacción con usuarios de la página.
- **Administración de usuarios:** se puede añadir diferentes tipos de usuarios, con distintos permisos de acceso a la página(administrador,suscriptor,editor...)



3.4.3. Delibera

Es la herramienta de democracia digital de la Red Libre. Las discusiones son creadas para que los usuarios de la Red Libre puedan aportar opiniones y propuestas. La diferencia entre los comentarios en forma de opinión y aquellos en forma de propuestas es que estas últimas serán votadas. Al final del tiempo dado para la discusión se da la opción de crear un informe en el cual se registran las opiniones, propuestas, votaciones y número de personas en acuerdo o en desacuerdo.

Configurar Delibera

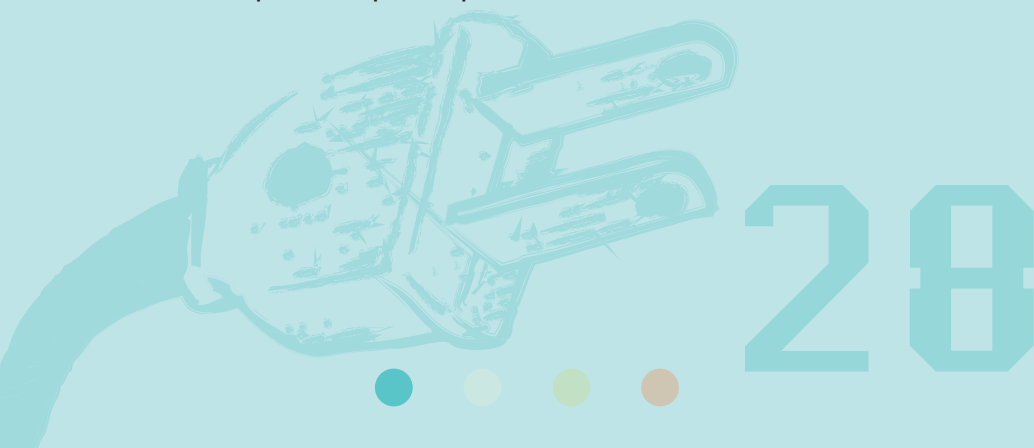
En el botón “delibera” aparecen las siguientes opciones de configuración.

Las pautas se validan antes de ser debatidas con un número x de validaciones.

Etapas de escritura de relatorías: discusión y votación, en esta etapa el administrador puede crear nuevas propuestas y elegir cuáles irán a votaciones.

Para permitir que cualquier usuario cree discusiones damos clic en “permitir creación de discusiones por el front-end”.

Hay una serie de opciones sobre los avisos que los usuarios pueden recibir y un espacio que permite que todos usuarios de la Red Libre puedan participar de las discusiones.





Crear una nueva discusión

Para crear una discusión vaya a “nueva” >> “discusión” (o pauta).

Debes definir: título, resumen de descripción, fechas límites para discusión, votación y relatoría.

Atención con los plazos: existe la opción de adelantar o atrazar la fecha del fin de la discusión. Una vez la discusión cierre es imposible abrirla de nuevo.

3.4.4. Mapa

Reconocer el territorio al dibujarlo. Identificar el lugar que ocupamos y el espacio que construimos para identificar el lugar y el espacio que otros construyen y así, observar las posibilidades de acción articulada y colectiva, horizontal y transparente.



Mapa de vistas

Su función es mostrar la ubicación geográfica de la organización, sus actividades, eventos, impacto en el territorio, parceiros, además de otra información relevante sobre la misma. Al localizar cada organización se dibuja un mapa de las distintas organizaciones en el territorio, al mismo tiempo que se identifican las articulaciones posibles para realizar trabajos colectivos.

Añadir un nuevo punto en el mapa

Ir a “nuevo” >> “item do mapa”/ o en “itens do mapa” >> “añadir nuevo”.

Identificar el “punto nuevo”: nombre, descripción, fotografías/logo, links (video, audio u otro sitio web). Definir categoría del punto para facilitar su búsqueda.

Localizar el “punto nuevo”: existen varias opciones, 1. dirección exacta del lugar, 2. latitud y altitud exactas, 3. búsqueda manual en el mapa.

Una vez realizados estos pasos, haga clic en “publicar” y el punto estará visible en el mapa.

Acceso al mapa

Para ver el mapa puede entrar en susito.redelivre.org.br/mapa”.

Si deseas que el mapa tenga un botón en el menú principal y sea visto por cualquier usuario de la página o sitio, sigue los siguientes pasos:

“apariencia” >> “menús” >> escribir el enlace susito.redelivre.org.br/mapa” >> “guardar”.

Menú principal en el mapa

“Menú del mapa (arriba)”/”menú del mapa (lateral)” >> Selecciona la posición en la que deseas ubicar el menú. Esto sirve para que el usuario pueda ir a otras páginas del sitio a partir de la página del mapa y no se quede “atrapado” allí.

Menú específico para el mapa: “menú del mapa” >> selecciona los botones que van a aparecer en el menú del mapa.



Configuraciones del mapa

Estas opciones le permiten definir:

- **Tipo de visibilidad del mapa:** público o privado.
- **Servidor de aplicaciones de mapas:** google maps o open street maps
- **Punto (dirección) y zoom** de la vista inicial del mapa.
- **Lógica de los filtros:** “y” , “o”, donde “y” [conjunción copulativa] incluye todas las opciones y “o” [conjunción disyuntiva] diferencia las opciones.



Layout /diseño o disposición

Aquí es posible cambiar los colores del tema del mapa, las letras, cajas de texto y barras de navegación del mapa. También puedes añadir una logo en formato “.png”

Pins

Los marcadores (pins) pueden ser personalizados. Pueden ser hechos en formato “.png” con 30x30 pixeles y en forma de “gota” .



4. MANIFIESTO DE REGLAS O PRINCIPIOS DEL JUEGO

4.1. Uso no comercial

Entendemos la Comunicación Libre y Compartida como una expresión no-comercial que busca un bien común. Producción de bienes comunes y creativos, no de mercancías. Esto implica que se puede hacer dinero trabajando en este campo (saberes propios de cada organización, colectivo o persona) pero el material creado (manuales, máquinas, software, obras) no puede ser usado con fines de lucro.

4.2. Nos organizamos para escuchar

Instalamos la escucha como el nodo central para promover una ética de la comunicación. Todo el mundo tiene voz, todo el mundo es a la vez emisor y receptor sin jerarquías pero sí de organización, para que las voces habladas y escuchadas se manifiesten en ideas y acciones concretas.

Para asegurar este contexto es necesario establecer protocolos que vayan encaminados a la educación de la escucha activa. (Como las técnicas de asamblea - turnos de palabra, no hablar demasiado, preparar bien lo que tienes que decir, relacionar la palabra con las temáticas específicas de la asamblea.



4.3. Documentación abierta

Esta comunicación es Libre porque busca que la información sea accesible, articulada y contextualizada. Así mismo, la licencia Creative Commons BY-NC-SA, como licencia base, le da un marco legal a las producciones financiadas con dineros públicos. De ahí, resaltamos también la importancia de la documentación abierta.





4.4. Diversificación del conocimiento

A diferencia de los medios convencionales que intentan homogeneizar el público con un modelo de comunicación masiva (de unos a muchos), la Comunicación Libre y Compartida propicia las multiplicidades, complejidades, singularidades de las personas y las comunidades (de muchos a muchos). Aprovecha la diversidad de saberes para alimentar tanto las acciones como los discursos para suscitar los flujos de intercambio y apropiación del conocimiento.

4.5. Prácticas glocales

La Comunicación Libre y Compartida favorece las dinámicas glocales (interacción local-global), integración de la ciudad, las regiones y del subcontinente Latinoamericano y la emergencia de nuevas identidades comunitarias que se sustentan en convergencias y divergencias. Por lo tanto, es un factor importante para la paz y la ciudadanía pues todo el mundo se puede reconocer en la construcción colectiva de identidades.



4.6. Participación y democracia de código abierto

Favorece la participación ciudadana que lleva a una democracia de base. Esto implica el desarrollo de medios y herramientas que impulsen el concepto de democracia abierta. Aquí la educación expandida (edupunk, edu-open source) es esencial para conectar los procesos de aprendizaje y apropiación del conocimiento desde lo tecnológico, la escucha activa y la disposición de la construcción conjunta.

4.7. Tecnologías libres para la creación, publicación y distribución

Publicación de contenidos en plataformas de software libre - ej. n-1, wordpress, etc. No estamos hablando de insistir en que la producción se realice completamente en software libre, ni rechazamos a los plataformas comerciales, pero sí consideramos que el espacio de publicación debería ser libre y no-comercial. No queremos que nuestros saberes contribuyan al enriquecimiento de multinacionales. Cuando las cosas son gratis, el producto somos nosotros.



5. MÁS ALLÁ DE LA INFORMÁTICA

- Hackteria
<http://hackteria.org/>
- Electrónica experimental
<http://codigoabierto.geografias.org/>
- Política de código abierto
<http://www.netoraton.es/?p=2180>
- Conocimiento común y abierto
<Http://flokssociety.org/>
- Espacio público de código abierto
<http://ww2.plazaartes.woerdpres.com/un-espacio-publico-de-codigo-abierto/>
<http://archfarm.org/fasciculos/Archfarm-07-pantalla.pdf>
- Investigación, desarrollo digital y comunicación cultural
<http://manglerojo.org/>
- Portal de revistas-USP
(Open Journal Services)
<http://www.revistas.usp.br/wp/>

- Acceso a la información y fortalecimiento de ciudadanía.
Casa de Cultura Taiña
(Open Journal Services)
<http://www.taina.org.br/>
- WIKI
http://wiki.mocambos.net/wiki/P%C3%A1gina_principal
- Canteiro de obras
Símil de cuaderno de campo
<Http://arquivoswbdeantropologia.net.br>
- Cultura libre y educación hacker:
<http://vimeo.com/74514091>
- Hacklab Barracas - Argentina
<http://www.bibliobarracas.com.ar/hacklab/>
- Hacktivistas - España - WIKI
<http://wiki.hacktivistas.net/index.php?title=Portada>
<http://flokssociety.org/2014/04/11/guia-incompleta-para-colaborar/>
- Herramientas para trabajo en red
http://www.eldiario.es/turing/apps/Herramientas-pensar-trabajar-red_0_270523711.html

COLOMBIA
2014